

全国职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称： 舞台布景

英文名称： Stage Scenery

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： GZ084

一、赛项信息

赛项类别			
<input type="checkbox"/> 每年赛 <input checked="" type="checkbox"/> 隔年赛 (<input type="checkbox"/> 单数年 / <input checked="" type="checkbox"/> 双数年)			
赛项组别			
<input type="checkbox"/> 中等职业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛 (<input type="checkbox"/> 个人 / <input checked="" type="checkbox"/> 团体) <input type="checkbox"/> 教师赛 (试点) <input type="checkbox"/> 师生同赛 (试点)			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程 (对应每个专业, 明确涉及的专业核心课程)
55 文化艺术	5502 表演艺术类	550218 舞台艺术设计与制作	舞台美术设计与体现、舞台灯光设计与体现、舞台化妆设计与体现、舞台数字媒体创作与体现、舞台服装设计、艺术管理、道具制作
	5501 艺术设计类	550106 环境艺术设计	展示设计、计算机辅助设计、公共空间设计、公共设施设计
		550102 视觉传达设计	版式设计、计算机辅助设计、招贴设计、包装设计、VI 设计
		550110 展示艺术设计	展示艺术设计、综合展示空间设计、展示形象设计、平面展示设计、主题展示设计
	5503 民族文化艺术类	550301 民族表演艺术	少数民族舞蹈与创编、舞台表演、舞蹈剧目排练、舞台影视美术创作与体现、舞台灯光设计与体现
	5504 文化服务类	550403 公共文化服务与管理	文化活动策划与组织、新媒体运营、公共数字文化服务剧院管理
	5701 教育类	5701102K 学前教育	5701102K
570112K 舞蹈教育			中国古典舞基本功训练、中国民族民间舞、儿童舞蹈教学设计与实践、儿童舞蹈与编创、

		舞蹈表演与排练
	570113K 艺术教育	小学艺术教学、歌曲弹唱、中国民间美术、 儿童舞蹈、儿童戏剧、舞蹈基础
对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力		
产业 行业	岗位（群）	核心能力 (对应每个岗位（群），明确核心能力要求)
文化 服务 业	舞美设计、装置、 制景、道具设计、 舞台灯光设计等岗 位	培养具有良好舞台设计与制作专业理论基础，掌握舞台设计、道具、装置、制景的创作过程和艺术体现，具备舞台设计与制作的能力。
		掌握舞台灯光设计理论和灯光技术操控技能，基本具备进行舞台灯光设计与灯光编程操作的能力。
	专业技术服务	掌握舞台灯光设计理论和灯光技术操控技能。

二、竞赛目标

舞台布景赛项旨在深入贯彻落实党的二十大：“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群”重要指示和精神。进一步贯彻教育部有关文件精神，深化职业高等教育教学改革，创新并践行校企深度融合、工学结合的职业教育人才培养模式。舞台布景赛项本着“还原真实情景，体现完整任务，考核综合技能，突出应变能力”的原则，将舞台艺术设计与制作专业核心内容融入竞赛，检验参赛选手的专业综合能力，展示职业教育改革成果，达到“以赛促学、以赛促教、以赛促改”的目的，推动专业发展深化高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和课程改革、产教融合和校企合作，打造适应产业升级的复合型技术技能人才培养高地。

大赛对接国家职业标准、国内舞台美术行业发展趋势，对接企业真实工作场景、借鉴世界技能大赛理念。培养符合产业岗位需求的舞台艺术设计与制作专业高素质、高技能人才。促进产教融合和校企合作，引导高职院校适应当前文化艺术产业要求，培养具有“工匠精神”的高素质技术、技能人才。检验和展示高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和教学改革成果，增进校际办学经验交流，展示高职院校舞台艺术设计与制作专业的办学成果，密切职业院校之间的交流与合作，推动各学校加强教育教学改革。

三、竞赛内容

（一）赛项简介

以国家专业教学标准、现行国家规范标准、行业标准、企业用人要求为依据，以舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、产品设计等技术工作岗位的核心任务为驱动。按照实际工作流程设置竞赛模块，模块之间层层递进，顺序如下：

- 1.获取任务主题及场地、空间信息
- 2.领会舞台设计主题及设计要求
- 3.舞台方案设计草图绘制
- 4.舞台布景及道具三视图绘制
- 5.舞台效果图绘制
- 6.舞台设计方案展示

大赛聚焦职业教育国家教学标准、国内行业发展趋势，对接企业真实工作场景，选拔舞台艺术设计与制作专业高精尖人才。

通过大赛，检验和展示高职院校舞台艺术设计与制作等专业建设和教学改革成果，检验参赛团队协作能力、计划组织能力。本赛项根据高职院校舞台艺术设计与制作专业技术技能型人才培养的总体要求，结合现代科技发展与技术创新的人才需求，围绕舞台艺术设计与制作专业的核心技能，设计出针对舞台设计与制作岗位的知识、能力、素质竞赛内容。重点考查选手的创新创业水平、实际动手能力、软件操作能

力和规范操作水平，检验参赛选手的综合职业能力，促进学生就业与发展。

(二) 赛项说明

模块		主要内容	比赛时长	分值占比
模块一	创意模块	各参赛团队分析竞赛样题，使用大赛现场提供的纸、笔等绘图工具，以手绘形式完成舞台方案设计草图绘制，编撰不少于 200 字的创意设计说明文字（自行安排版式）。方案概念的构思应体现对命题内容的理解，具有创造性和创新性，表达出新颖的设计思路及独特的设计理念。	模块一与模块二连考，共 7 小时	20%
模块二	表现模块	各参赛团队分析竞赛样题，按照国家制图标准和相关规范要求，根据整体构思，使用大赛现场提供的计算机辅助设计软件，合作完成舞台方案设计绘图实操，图纸包括平面图、场景的效果图、一个布景或道具的三视图等图纸。主要考核舞台方案设计的整体性，创意与构思的表现能力、计算机绘图技能、协作能力及团队工作效率。	模块一与模块二连考，共 7 小时	60%
模块三	方案汇报	各参赛团队将舞台设计成果使用办公软件 Office 或 WPS 整理成 PPT 形式的方案册，最终以 PDF 文件格式提交竞赛成果。排版内容包括：舞台设计主题分析、设计构思（灵感	共 1 小时	20%

		解析)、设计说明、平面布局图、效果图、布景或道具的三视图、声光电现代科学技术的理解和应用等。主要考核设计逻辑、整体思路及设计理念诠释。		
--	--	---	--	--

四、竞赛方式

（一）竞赛形式

团体赛、线下赛。

（二）组队方式

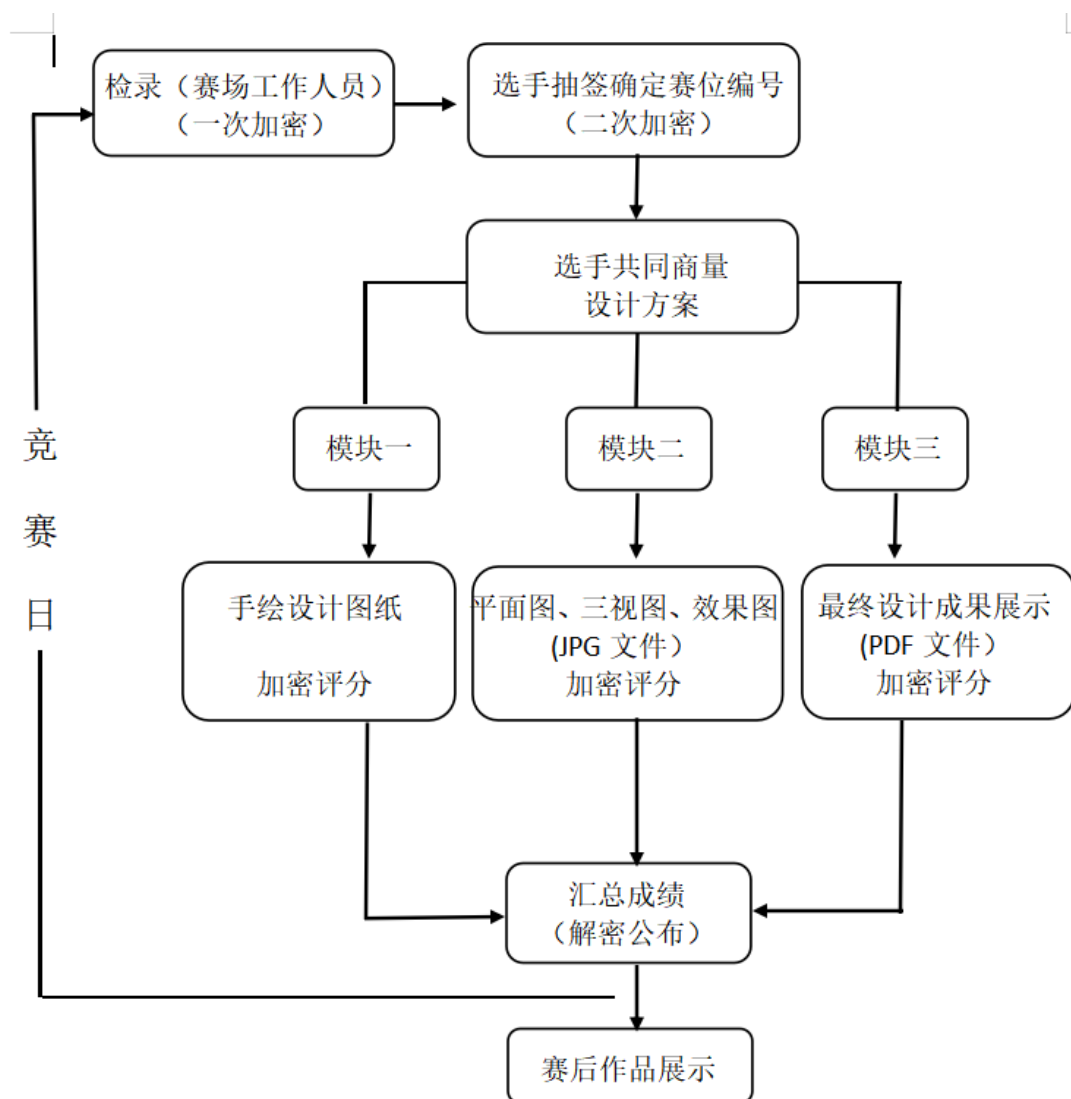
每支参赛团队由3名选手组成，且不得跨校组队。每支参赛团队可配2名指导教师，指导教师须为本校在职教师。竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

（三）报名资格

所有参赛选手均须为全日制正式学籍高等职业学校在校学生，包含五年制高职四、五年级学生，三年制高职和高职本科院校学生。

五、竞赛流程

(一) 竞赛流程



(二) 竞赛日程安排

日期	时间	事项	参加人员	地点
竞赛日 前一天	09: 00-10: 00	工作人员会议	工作人员	
	10: 30-12: 00	裁判员工作会	裁判员	
	13: 00-14: 00	参赛队报道	各参赛学校	
	14: 30-15: 30	领队会议	各参赛学校	
	15: 30-17: 00	各参赛队抽签	各参赛学校	
	17: 00-17: 30	参赛队熟悉比赛场地、测试电脑	各参赛学校	
	17: 30	封闭赛场		
竞赛日 第一天	08: 00-08: 30	参赛选手持身份证和学生证报 到、检录	各参赛学校	
	08: 45-08: 55	入场、赛前准备、查验设备	各参赛学校	
	09: 00-17: 00	模块一、模块二、模块三正式竞 赛（含半小时就餐时间）	各参赛学校	
	17: 00-19: 00	封闭赛场、裁判核分	各参赛学校	
	19: 00-21: 30	成绩公布	各参赛学校	
	21: 30	各参赛学校返程		

六、竞赛规则

（一）报名要求

参赛选手在全国职业院校技能大赛统一报名开始后，通过大赛官网的网上报名系统报名。

（二）赛前准备

参赛队竞赛日前一天下午召开领队会议，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。领队会议后将由领队进行抽签，以确定各参赛团队的参赛入场顺序号。

竞赛场地在竞赛日前一天下午对选手开放，熟悉场地。参赛选手须按规定提前入场，入场前须携带参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证），按顺序号排序等候抽取工位号入场，选手不得自行调换工位，不得迟到早退。

（三）竞赛要求

1.是统一编制赛位号，参赛选手须在比赛前 30 分钟到赛项指定地点接受检录，进场抽签决定赛位号，按照抽取的赛位号进场，在对应的赛位上完成竞赛任务，不得擅自变更、调整。

2.选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经裁判人员同意。选手休息、饮水、上洗手间等统一计在竞赛时间内，不安排专门用时。竞赛计时工具，以赛场设置的时钟为准。

3.竞赛期间，选手不得将手机等通信工具带入赛场，同团队选手可以相互协作，不得以任何方式向团队之外的人员

传递任何信息，不得旁窥其他选手的操作；遇事应先举手示意，并与裁判人员协商，按裁判人员的意见办理。

4.比赛过程中，选手须严格遵守安全操作规程，并接受裁判员的监督和警示，以确保人身及设备安全。

5.选手须按照程序提交比赛作品，配合裁判做好赛场情况记录，与裁判一起签字确认，裁判要求签名时不得拒绝。第一天竞赛结束后，选手不得向任何人透露未完成的竞赛作品信息。

6.爱护赛场提供的器材，不得移动赛场内台桌、设备和其它物品，不得故意损坏设备和仪器。不乱摆放工具，不乱丢杂物，完成工作任务后清洁赛位，清点工具。废弃物品及工具，不得遗留在赛位上。

7.裁判长发布比赛结束指令后所有未完成任务参赛队立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

8.参赛选手不得将竞赛任务书、图纸、草稿纸和举办方提供的工具等与比赛有关的物品带离赛场，必须经现场裁判员检查许可后方可离开赛场。

9.竞赛结束后，竞赛作品由监督人员封存。因保密要求，在全部文件中不得出现单位名称、设计者姓名，体现单位信息的，该队竞赛成绩将被取消。

10.竞赛过程中，除参加当场次比赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进

入比赛现场；比赛结束后，参赛人员应根据指令及时退出比赛现场，对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

（四）成绩公布

赛项裁判组由现场裁判、加密裁判及评分裁判组成，根据赛项要求分别执裁，以保证比赛结果公平、公正、公开。成绩解密后，在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布。对成绩的申诉是在成绩公示 2 小时内书面实名申诉（公示有效时间范围 07:00-24:00）。超过时效不予受理。成绩无异议后，在闭幕式上予以宣布。

其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

七、技术规范

本赛项技术规范按照现行国家标准和行业标准等执行。

《临时搭建演出场所舞台、看台安全》GB/T 36731-2018

《舞台灯光、电视、电影及摄影场所(室内外)用灯具安全要求》GB 7000.217-2008

《舞台机械验收检测规范》GB/T 36727-2018

《剧场建筑设计规范》JGJ57-2016

《住宅室内装饰装修设计规范》JGJ367-2015

《建筑内部装修防火施工及验收规范》GB50354-2005

《歌舞厅照明及灯光污染污染限定标准》WH0201-94

《建筑内部装修设计防火规范》GB50222-2017

《建筑结构荷载规范》GB 50009

《企业安全生产标准化基本规范》GB/T33000-2016

八、技术环境

(一) 赛场环境

1.竞赛场地应为开放式、通透式，能满足 180 人在同一场地同时比赛的要求，占地面积约 1000 平方米。也可以设置成 2 个考场，每个考场能满足 90 人在同一场地同时比赛的需求。赛场需配置消防设施，赛场主通路需设置紧急通道、符合紧急疏散安全要求。

2.竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、作品展示区、点评区、现场服务与技术支持区、休息区等区域。区域之间需有明显标志或警示带，标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等。

3.一个竞赛赛位包括 3 台电脑机位和 1 个手绘工位，每个竞赛赛位面积不小于 12 平方米，配有稳定的水、电和应急供电设备并设置消防安全通道。

4.赛场内分区设置保障区，设有安保区、消防区、医疗区、设备维修和电力抢修人员待命区，以防突发事件；赛场还应配备生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。

5.竞赛时应使用相应设施将参赛队之间进行相互隔离，以免相互干扰，标明工位号。

(二) 工作区域环境

1.提供采光度较好的裁判工作室、专家工作室各一间，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用。

2.提供作品展示区，赛后作品以团队为单位进行展示。

(二) 其他区域环境

1.开幕式和闭幕式：提供可容纳 400 人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2.其他功能区域：赛项设置媒体区、指导教师休息区、服务保障区、监督仲裁申诉区等区域，并配有明显的标牌。

赛场主要设施设备详情

序号	设备及软件	型号及说明
1	场地	通风、透光，照明好，适合开放式观摩体验
2	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
3	空调	配备空调系统，确保环境温度适宜
4	监控	配备实况监控视频转播系统
5	竞赛电脑	Win10 操作系统。基本配置：内存 $\geq 16G$ ；硬盘 $\geq 1TB$ ；独立显卡，不低于 GTX1650S；CPU 酷睿 i7-11700 以上，在电脑上统一安装好：Office、WPS。
6	手绘板	WACOMPTH660，压感级别 ≥ 2048 ；尺寸长 $\geq 200mm$ ，宽 $\geq 150mm$ ；USB 连接，感应方式电磁式数位板
7	电脑辅材	光电鼠标、键盘
8	平面设计软件	CORELDRAW、Graphics Suite X8、Illustrator CC2018、PHOTOSHOP CC2018
9	空间设计软件	Sketchup2019、AUTO CAD2019、3DMax2012、Blender 2.93 LTS、CINEMA4D R19
10	手绘工具包	提供 24 色彩铅、64 色马克笔、白卡纸等相关手绘工具。

九、竞赛样题

(一) 竞赛样题

话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计

技能模块 1 任务分解

赛项名称	舞台布景	英语名称	Stage Scenery
赛项编号	GZ084	归属产业	文化艺术
任务名称	话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计——创意模块		
赛项组别			
中职组		高职组	
<input type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项		<input checked="" type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项	
竞赛时间	模块 1、2、3 总时间 480 分钟		
任务描述	<p>室内剧场舞台尺寸：台口高度 9 米，宽度 18 米，台深 20 米。在给定的绘图纸上，以手绘形式进行舞台布景设计草图绘制与设计说明文字撰写。</p> <p>剧本（部分）：</p> <p>时间：转过年来的春天。距前场两三个月之后。</p> <p>地点：西城,毛家湾，一个大杂院里。</p> <p>人物：虎妞 祥子 小福子 二强子 小顺子 铁旦。</p> <p>布景：大杂院中的三间小北房,两明一暗，里边是套间。裱糊得挺新,四白落地。墙上贴着几个小喜字，两三个月前是虎妞与祥子的洞房。屋里摆设半新半旧。坑上有几条新被和两个红</p>		

	<p>漆的木箱子。当中放着一个小炕桌儿。墙边的连三桌子上堆着一套带花的粗磁器，是虎妞的嫁衣，和一些化妆用品。</p> <p>通过玻璃望见杂院的大半部分,十分破烂，这三间北房是这院子的精华。对面的南房是二强子与小福子的住室,他们住了同院。</p> <p>幕启：虎妞红袄绿裤,脸上抹着脂粉,头发上还插朵小绒花，是新媳妇的风韵。在桌边洗碗，她刚吃过中饭。祥子穿着件青布半新棉袍，从外边回来。</p>				
对应产业	文化艺术业（88）；专业技术服务业（74）；文教、工美、体育和娱乐用品制造业（24）				
对应岗位	舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、视觉传达设计、产品设计等岗位				
岗位核心能力	1.剧本分析理解能力 2.方案草图的创意绘制能力 3.文字组织撰写能力 4.团队协作沟通能力				
岗位职务任务书	任务名称	任务要求	操作过程	考核点	评价标准
	任务职责1	剧本分析，撰写创意设计说明	1. 阅读分析剧本，确定设计主题和理念：基于剧本内容，确定舞台的设计主题、设计理	1. 剧本解读 2. 设计创新 3. 文字撰写 4. 团队合作	1. 剧本分析能力 2. 设计创意能力 3. 文字撰写能力 4. 沟通合

			念,体现创意亮点。 2. 撰写不少于 200 字的创意构思。		作能力
	任务职责 2	舞台场景设计草图(手绘)	1. 阅读分析剧本,寻找设计灵感,确定设计主题、设计风格,绘制创意草图。 2. 草图综合考虑场景氛围、技术可行等因素,确定设计初步方案。 3. 合理布局版面相关内容,注意图面的完整性、信息内容的可读性、版面布	1.剧本解读和主题表达的紧密性、创新性、艺术性。 2.设计风格和设计元素的掌握及运用。 3.空间设计能力 4.草图绘制能力	1.空间布局与空间调度能力 2.戏剧环境氛围体现能力 3.手绘综合能力 4.设计草图的比例准确合理,整体风格独特,与设计理念相符合 5.透视准

			局的艺术性。		确，角度 适宜
岗位工作规范	<p>1.充分体现团队合作精神，根据工作任务，团队成员分工合作，协同完成设计任务。</p> <p>2.坚守职业素养和行为规范，遵守比赛规程和比赛纪律要求。</p>				
赛项赛场准备	<p>1.场地准备：比赛场地应该满足安全、整洁、通风、照明等基本条件，以便参赛选手能够充分展示设计作品的各个细节和特点，同时还应该有足够的空间来容纳所有参赛选手和设备，场地的地面应平整、光洁，比赛所需的电力和网络等基础设施也应得到充分考虑。</p> <p>2.材料准备：比赛所需的材料应在比赛前统一购买，并经过严格筛选和检查。材料应保证质量，同时也要考虑到材料的可持续性和环保性，使用耗材和备用耗材准备适当。</p> <p>3.设备准备：比赛需要用到的设备应提前测试和调试，包括但不限于计算机、绘图板等。</p> <p>4.软件准备：按照赛项规程，比赛所用到的相关正版设计软件应提前测试和调试，确保比赛顺利进行。</p> <p>5.培训和指导：在比赛前，组委会应该组织相关的培训和指导活动，帮助选手了解比赛规则和注意事项，提高选手的竞技水平和比赛参与度，并向参赛选手进行充分的说明和培训。比赛组委会应制定比赛规则和评分标准，并确保评分过程的公正和透明。参赛选手也应充分了解比赛规则和评分标准，以便更好</p>				

	<p>地准备比赛。</p> <p>6.评审准备：组委会应该组织专业的评审团队，对比赛作品进行评审，并给出专业的评价和建议。评审团队应该具有丰富的设计和制作经验，并能够准确地评价选手的创意设计和艺术设计水平。</p>
注意事项	<ol style="list-style-type: none"> 1.参赛者应该在规定时间内到达比赛场地，并在比赛前进行相关准备工作。 2.比赛期间应严格遵守比赛规则和安全要求。 3.比赛期间不得妨碍其他参赛者或工作人员的正常工作。 4.比赛结束后，参赛者需要及时清理和整理自己的工作区域，保持比赛现场的整洁和安全。 5.参赛者需要尊重评委和其他人员的工作，并接受他们的评价和决定。 6.比赛前需要认真阅读比赛规则和评分标准，了解比赛内容要求，以便更好地准备和参赛。 7.参赛者需要在比赛期间保持良好的心态，克服压力和困难，以最佳状态发挥自己的能力。

话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计

技能模块2 任务分解

赛项名称	舞台布景	英语名称	Stage Scenery
赛项编号	GZ084	归属产业	文化艺术
任务名称	《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计——表现模块		

赛项组别					
中职组			高职组		
<input type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项			<input checked="" type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项		
竞赛时间	模块 1、2、3 总时间 480 分钟				
任务描述	完成话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计的平面图、布景或道具的三视图和舞台设计效果图制作				
对应产业	文化艺术业（88）；专业技术服务业（74）；文教、工美、体育和娱乐用品制造业（24）				
对应岗位	舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、视觉传达设计、产品设计等岗位				
岗位核心能力	1.综合分析理解能力 2.团队协作沟通能力 3.建模渲染设计制作能力 4.艺术核心素养应用能力				
岗位职务任务书	任务名称	任务要求	操作过程	考核点	评价标准
	任务职责 1	舞台平面图制作	1.确定总体设计风格和主题:根据设计方案,确定舞台的设计风格 and 主题。 2.进行平面布局设计:结合设计草图,	1.设计合理性:平面布局符合演出要求,符合命题的场景氛围,尺度与动线合理。 2.规范性:平面布局图符合	1.符合设计要求:平面图应符合设计要求,展示出新颖独特的设计理念和布局特点。 2.比例关系:平面图应注

			<p>调整空间比例关系、布局与动线等。</p> <p>3.最终审核和确认设计稿,按要求保存输出文件,确保符合后期排版要求。</p>	<p>制图规范,比例协调,尺寸与材质标注恰当。</p>	<p>意比例关系,保证比例协调。</p> <p>3.制图规范、尺寸及文字标注准确,字号合理。</p> <p>4.工程可行性:平面布局应考虑到实施的可行性。</p>
	<p>任务职责</p> <p>2</p>	<p>布景或道具的三视图</p>	<p>根据各自设计方案,选择切合主题方案的一个布景或一个道具,完成三视图的图纸绘制,并注明尺寸与材料。</p>	<p>1.美学效果:设计体现新颖与美观,设计具备创新性,有独特的设计元素。</p> <p>2.技术性:设计考虑到数字媒体等技术的应用。</p> <p>3.可行性:设计方案可行,</p>	<p>1.比例关系:注意比例关系,保证比例协调,材质与尺寸标注准确。</p> <p>2.创新性:布景或道具的设计应具备创新性,有独特的设计思路,突出设计</p>

				能符合制作工艺要求。	主题。 3. 技术可行性: 设计应考虑到制作可行性, 选用的材料合理、安全。
	任务职责 3	舞台设计效果图制作	<p>1.设计表现: 根据设计草图与平面布局,进行舞台的效果图制作,充分、完整的表达设计理念与设计特色。</p> <p>2.三维建模: 使用软件进行场景的三维建模。 合理设置摄像机,合理设置材质,增加</p>	<p>1.艺术性: 在设计草图的基础上完成舞台场景的效果图绘制(不少于1张)。设计体现新颖与美观,设计应具备创新性,有独特的设计元素。</p> <p>2.渲染效果: 渲染出的图像应当真实、精美,光影效果表现到位,能</p>	<p>1.设计创新性: 效果图能够呈现出独特的创意和风格,突出参赛选手的创造能力和艺术个性。</p> <p>2.艺术审美性: 设计呈现具有美感,并能充分、完整的表达艺术特色。</p> <p>3.渲染质量: 渲染的效果</p>

			<p>细节和真实感等,以获得最佳的呈现效果。</p> <p>3.合理配置灯光:在模型场景中,配置所需的舞台灯具,调整场景中的灯光设置,以达到真实性的舞台光影效果。最后,生成渲染图像。</p> <p>4.调整后期效果:如果需要,可以在后期制作软件中进一步调整图像效果。</p>	<p>够清晰展现出场景的设计亮点和造型美感;场景灯光与材质应当真实、逼真,能够体现出舞台场景的灯光效果、质感效果。</p> <p>3.时间效率:渲染出的图像应当在合理的时间内完成,能够满足项目进度和需求。</p>	<p>图分辨率达到要求,包括布景细节、光影效果、材质质感等方面表现准确精致,突出参赛选手的专业技能。</p> <p>4.渲染效果:建模的准确度、细节和比例等方面符合设计要求。环境氛围的表现充分,效果图清晰地展示舞台场景的特点,符合设计要求和主题定位。</p>
<p>岗位工作规范</p>	<p>1.充分体现团队合作精神,根据工作任务,团队成员分工合作,</p>				

	<p>协同完成设计任务。</p> <p>2.坚守职业素养和行为规范，遵守比赛规程和比赛纪律要求。</p>
<p>赛项赛场准备</p>	<p>1.场地准备：比赛场地应该满足安全、整洁、通风、照明等基本条件，以便参赛选手能够充分展示设计作品的各个细节和特点，同时还应该有足够的空间来容纳所有参赛选手和设备，场地的地面应平整、光洁，比赛所需的电力和网络等基础设施也应得到充分考虑。</p> <p>2.材料准备：比赛所需的材料应在比赛前统一购买，并经过严格筛选和检查。材料应保证质量，同时也要考虑到材料的可持续性和环保性，使用耗材和备用耗材准备适当。</p> <p>3.设备准备：比赛需要用到的设备应提前测试和调试，包括但不限于计算机、绘图板等。</p> <p>4.软件准备：按照赛项规程，比赛所用到的相关正版设计软件应提前测试和调试，确保比赛顺利进行。</p> <p>5.培训和指导：在比赛前，组委会应该组织相关的培训和指导活动，帮助选手了解比赛规则和注意事项，提高选手的竞技水平和比赛参与度，并向参赛选手进行充分的说明和培训。比赛组委会应制定比赛规则和评分标准，并确保评分过程的公正和透明。参赛选手也应充分了解比赛规则和评分标准，以便更好地准备比赛。</p> <p>6.评审准备：组委会应该组织专业的评审团队，对比赛作品进行评审，并给出专业的评价和建议。评审团队应该具有丰富的设计和制作经验，并能够准确地评价选手的创意设计和艺术设计水平。</p>
<p>注意事项</p>	<p>1.参赛者应该在规定时间内到达比赛场地，并在比赛前进行相关</p>

	<p>准备工作。</p> <p>2.比赛期间应严格遵守比赛规则和安全要求。</p> <p>3.比赛期间不得妨碍其他参赛者或工作人员的正常工作。</p> <p>4.比赛结束后，参赛者需要及时清理和整理自己的工作区域，保持比赛现场的整洁和安全。</p> <p>5.参赛者需要尊重评委和其他人员的工作，并接受他们的评价和决定。</p> <p>6.比赛前需要认真阅读比赛规则和评分标准，了解比赛内容要求，以便更好地准备和参赛。</p> <p>7.参赛者需要在比赛期间保持良好的心态，克服压力和困难，以最佳状态发挥自己的能力。</p>
--	--

话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计

技能模块3 任务分解

赛项名称	舞台布景	英语名称	Stage Scenery
赛项编号	GZ084	归属产业	文化艺术
任务名称	话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计——方案展示模块		
赛项组别			
中职组		高职组	
<input type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛 项		<input checked="" type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项	
竞赛时间	模块1、2、3 总时间 480 分钟		

任务描述	使用办公软件制作 PPT, 完成话剧《骆驼祥子》第四幕第二场(大杂院)舞台设计方案的展示				
对应产业	文化艺术业(88); 专业技术服务业(74); 文教、工美、体育和娱乐用品制造业(24)				
对应岗位	舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、视觉传达设计、产品设计等岗位				
岗位核心能力	1.综合分析理解能力 2.团队协作沟通能力 3.文字组织表达能力 4.艺术核心素养应用能力				
岗位职务任务书	任务名称	任务要求	操作过程	考核点	评价标准
	任务职责 1	版面设计与制作	使用 WPS 或 Office 软件进行作品的排版,最终以 PDF 格式文件保存。 1.确定版面设计的目标:明确设计方案的传达目标和受众对象,确定版面设计的主题	1.版面设计整体效果:版面设计布局是否合理,设计风格与作品特性相符,是否符合设计方案的主题,版面设计是否美观、协调、统一。 2.排版内容:排版内容包括作品名、设计	1.布局设计:版式设计的布局合理,各元素的位置、大小、比例协调,能够突出设计要素。 2.字体和排版:设计包括作品名、设计说明、平面图、布

			和风格。 2. 制定排版方案: 按照设计方案的呈现方式, 确定版面的尺寸、比例、布局、主题、内容、色彩等要素, 制定排版方案。 3. 插入图片和文字: 根据排版方案插入相应的图片和文字, 对图片进行大小、对比度、色彩等的处理, 对文字进行字体、字号、颜色等调整。	说明、平面图、布景或道具的三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解与运用等内容是否准确、完整。 3. 图片和文字处理: 图片和文字是否处理得当, 图片是否清晰、文字通顺、易读, 能否呈现出设计方案的特点和优势。 4. 版面色彩搭配和字体选择: 色彩搭配是否协调、字体是否美观, 适合审美需	景或道具的三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解与运用等内容清晰明了。版面排版美观、整齐、易读。 3. 色彩运用: 本设计所采用的色彩与舞台主题、风格相符, 色彩的搭配协调。 4. 图像处理: 版式设计中图像的处理符合要求, 图像的分辨率清晰, 能
--	--	--	---	--	---

			4.调整版面效果:版面细节调整和优化,确保版面的整体效果。	求。	够突出设计要素。 5.创意性:设计的创意新颖独特,符合命题的整体设计要求。
岗位工作规范	<p>1.充分体现团队合作精神,根据工作任务,团队成员分工合作,协同完成设计任务。</p> <p>2.坚守职业素养和行为规范,遵守比赛规程和比赛纪律要求。</p>				
赛项赛场准备	<p>1.场地准备:比赛场地应该满足安全、整洁、通风、照明等基本条件,以便参赛选手能够充分展示设计作品的各个细节和特点,同时还应该有足够的空间来容纳所有参赛选手和设备,场地的地面应平整、光洁,比赛所需的电力和网络等基础设施也应得到充分考虑。</p> <p>2.材料准备:比赛所需的材料应在比赛前统一购买,并经过严格筛选和检查。材料应保证质量,同时也要考虑到材料的可持续性和环保性,使用耗材和备用耗材准备适当。</p> <p>3.设备准备:比赛需要用到的设备应提前测试和调试,包括但不限于计算机、绘图板等。</p> <p>4.软件准备:按照赛项规程,比赛所用到的相关正版设计软件应提前测试和调试,确保比赛顺利进行。</p>				

	<p>5.培训和指导：在比赛前，组委会应该组织相关的培训和指导活动，帮助选手了解比赛规则和注意事项，提高选手的竞技水平和比赛参与度，并向参赛选手进行充分的说明和培训。比赛组委会应制定比赛规则和评分标准，并确保评分过程的公正和透明。参赛选手也应充分了解比赛规则和评分标准，以便更好地准备比赛。</p> <p>6.评审准备：组委会应该组织专业的评审团队，对比赛作品进行评审，并给出专业的评价和建议。评审团队应该具有丰富的设计和制作经验，并能够准确地评价选手的创意设计和艺术设计水平。</p>
<p>注意事项</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.参赛者应该在规定时间内到达比赛场地，并在比赛前进行相关准备工作。 2.比赛期间应严格遵守比赛规则和安全要求。 3.比赛期间不得妨碍其他参赛者或工作人员的正常工作。 4.比赛结束后，参赛者需要及时清理和整理自己的工作区域，保持比赛现场的整洁和安全。 5.参赛者需要尊重评委和其他人员的工作，并接受他们的评价和决定。 6.比赛前需要认真阅读比赛规则和评分标准，了解比赛内容要求，以便更好地准备和参赛。 7.参赛者需要在比赛期间保持良好的心态，克服压力和困难，以最佳状态发挥自己的能力。

(二) 竞赛各模块任务与要求

1.模块一：创意模块

(1) 任务一、二

依据赛题，完成舞台场景手绘表现图的绘制，在给定的
一张四开白卡纸上完成手绘图及设计说明文字撰写，以图纸
形式提交竞赛成果。

整个版面需要有作品名称、场景手绘表现图、设计说明
等内容。手绘图中表现的舞台空间创意新颖、技法熟练、色
彩协调、比例恰当，能够准确呈现对赛题的理解，完整地表
达设计思路和场景氛围，版式布局合理美观。

(2) 选手须知

1) 在图纸背面右下角写上“XXYY”(XX 代表你的检录
编号，YY 代表你的赛位号)。

2) 所有提交的图纸上不得包含参赛选手信息。

3) 只有符合主题要求的设计才会被评分。

4) 比赛结束前请将舞台场景设计手绘草图放置在规定
区域。监考人员将在比赛结束时收回设计草图，评分将以作
品实际效果为准。

2.模块二：表现模块

(1) 任务一、二、三：

依据设计主题，完成舞台平面图、三视图、效果图的设
计。平面图及三视图的比例自定，分辨率不低于 180dpi，
最终以 A3 规格的*.JPG 文件提交竞赛成果。效果图文件分
辨率不低于 180dpi，最终以 A3 规格的*.JPG 文件提交竞赛

成果。

(2) 选手须知

1) 在你的电脑 D 盘创建一个文件夹，命名为“XXYY 表现模块”(XX 代表你的检录编号,YY 代表你的赛位号)。

2) 一个命名为“舞台平面图”的一级子文件夹：要包含项目任务中所要求提交的文件。

3) 一个命名为“布景或道具的三视图”的一级子文件夹：要包含项目任务中所要求提交的文件。

4) 一个命名为“舞台设计效果图”的一级子文件夹：要包含项目任务中所要求提交的文件。

5) 所有提交的文件中不得包含参赛选手信息。

6) 所有文件存储在规定的文件夹。

7) 只有存储在指定文件夹中的文件才会被评分。

8) 只有符合主题要求的设计才会被评分。

9) 比赛结束前请把“XXYY 表现模块”文件夹复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

3.模块三：展示模块

(1) 任务一：

PPT 版式的长宽比例依据设计主题与设计风格自定。最终以*.PDF 文件格式保存文件，提交竞赛成果。

(2) 选手须知

1) 在你的电脑 D 盘创建一个文件夹，命名为“XXYY

展示模块”(XX 代表你的检录编号,YY 代表你的赛位号)。

2) 一个命名为“方案版面设计与制作”的一级子文件夹:要包含项目任务中所要求提交的文件。

3) 所有提交的文件中不得包含参赛选手信息。

4) 所有文件存储在规定的文件夹。

5) 只有存储在指定文件夹中的文件才会被评分。

6) 只有符合主题要求的设计才会被评分。

7) 比赛结束前请把“XXYY 展示模块”文件夹复制到发放的 U 盘中,监考人员将在比赛结束时回收 U 盘,评分将以 U 盘中文件为准。

十、赛项安全

1.赛项执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题，承办院校赛前须按照赛项执委会要求排除安全隐患。

2.赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭赛项执委会印发的有效证件进入场地，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

3.比赛期间，由承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办院校须尊重少数民族参赛人员的宗教信仰及文化习俗，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。比赛期间安排的住宿场所应具有旅游业经营许可资质。大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由赛区组委会负责。赛项执委会和承办院校须保证比赛期间选手、指导教师、裁判员和工作人员的交通安全。

4.承办院校应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及危险的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

5.严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随身携带书包进入赛场。

6.配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

7.赛项执委会须会同承办院校制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

8.大赛期间，承办院校须在赛场管理的关键岗位，增加力量， 配备安防安保人员，预案并建立安全管理日志。

十一、成绩评定

（一）评分标准

1.采取竞赛任务得分、错误不传递、累计总分的计分方式。分别计算各竞赛任务得分，按规定比例计入团体总分。模块一创意模块，得分占 20%权重；模块二表现模块得分占 60%权重；模块三方案展示，得分占 20%权重；

2.各竞赛任务得分和竞赛团体总分均采用百分制计分。竞赛团体总分=“创意模块”竞赛任务得分×20% 权重 + “表现模块”竞赛任务得分×60%权重 + “方案展示”竞赛任务得分 20%权重。

3.在竞赛时段，参赛选手不遵守赛项规程，有冒名顶替、作弊、扰乱赛场秩序等情形之一的，裁判组根据赛项规程和相关要求，给予选手警告、停止比赛、取消成绩的处分。

（二）评分方法

1.大赛在赛项执委会领导下，赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，并上报赛项执委会工作组，由赛项执委会工作组对比赛结果作最终裁定。裁判员人数和具体分工要求建议如下：打分裁判不少于 7 人，加密裁判 3 人，每 5 队配备现场裁判 1 人，计分裁判 2 人。

2.舞台方案创意草图：

各参赛团队依据赛题，完成舞台场景手绘表现图的绘制并撰写不少于 200 字的创意设计说明文字，以图纸形式提交竞赛成果。

流程如下：

(1) 参赛团队各选手上机，核实个人信息后开始绘图实操，竞赛结束前提交设计成果。

(2) 连续进行模块二。

表 1 模块一 评分标准

模块一	总分比例	评分标准	配分
创意模块	20%	设计主题突出，设计思路明确，表达出新颖独特的设计理念。	30 分
		舞台场景的绘制准确表达体量、构造等，透视准确。	20 分
		技法熟练，色彩运用恰当，设计风格统一。	20 分
		设计说明文字的撰写符合赛题内涵，阐释设计理念，文字表述条理清晰。	10 分
		图纸排版美观，符合设计主题的整体风格。	20 分

2.舞台方案表现

各参赛团队使用相关绘图软件合作完成舞台平面图绘制、布景或道具的三视图绘制、舞台场景效果图的建模、渲染及后期处理，以*.JPG 文件格式保存文件。

流程如下：

(1) 参赛团队在模块一竞赛结束后，连续进行模块二，每个参赛队提交 1 套平面图、三视图、效果图 JPG 文件格式竞赛成果。

(2) 裁判长组织评委实时评比各团队模块一、二的成绩,经复核无误,由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认、存留。

表 2 模块二 评分标准

模块二	总分比例	评分标准	配分
表现模块	60%	设计创新性: 整体方案能够呈现出独特的创意,主题鲜明,色彩运用恰当,设计风格鲜明。	20分
		艺术审美性: 整体方案呈现具有设计美感,阐释赛题内涵,充分、完整地表达文化与艺术特色。	20分
		平面图布局合理,满足演出使用功能要求,动线流程合理。制图规范,比例恰当。文字及尺寸标注准确。	20分
		布景或道具的设计应具备创新性,风格与设计主题相协调,具有艺术性与技术性。	10分
		效果图的舞台场景氛围表现充分,展示舞台场景的设计特点,符合场景的主题定位。	20分
		效果图分辨率达到要求,包括模型细节、灯光效果、材料质感等方面表现真实、精致。	10分

3.舞台方案展示模块

各参赛团队使用办公软件 WPS 或 Office 合作完成 PPT 版面设计,版式的长宽比例依据设计风格自定,以*.PDF 文

件格式保存排版文件。

(1) 裁判长组织评委现场实时评比各团队模块三的成绩。

(2) 三个模块的得分之和为本队的团体赛最终成绩，总成绩经复核无误，由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。

表 3 模块三评分标准

模块三	总分比例	评分标准	配分
方案展示 模块	20%	作品名、设计说明、平面图、三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解与运用等内容表达完整，版面数量合理。	40 分
		版式布局美观，设计新颖，配色协调、风格统一。	20 分
		图片及文字等要素的位置、大小、比例协调，体现设计主题。	20 分
		图片分辨率符合要求，文字表述准确。	20 分

(三) 成绩公示

该竞赛项目总成绩按照百分制计分，成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示。公示时间为 2 小时。成绩公示无异议后，由监督仲裁组长在成绩单上签字，并在闭幕式上公布竞赛成绩。

十二、奖项设置

大赛设团队奖和优秀指导教师奖：

（一）团队奖

一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%。

（二）指导教师奖

每个团队 2 名指导教师，获得一等奖的团队指导教师由大赛执委会颁发优秀指导教师证书。

十三、赛项预案

1.比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。

2.赛场配备电脑维护人员，若发生无法正常操作(死机、停机)等问题，维护人员立即进行电脑维修，赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间，确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

3.赛项多配备 10%的备用设备，若发生故障可以及时调整参赛者到备用设备上，提示场内机修人员及时进行调修，确保设备正常运行。确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

4.赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1.各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

2.在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。

3.所有参赛人员须按照赛项规程要求完成赛项评价工作。

4.对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响的，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门，依据有关规定给予行政或纪律处分，同时停止该院校参加全国职业院校技能大赛1年(届)。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

（二）指导教师须知

指导老师是连接大赛与选手之间的一条纽带，要认真发挥好自已的传、帮、带作用。

1.赛前要悉心传授基于教学的教学内容和实际操作技能；组织学生训练公网上发布的赛题；组织学生学习和领会大赛规程、规章制度；教育学生听从指挥，遵从裁判裁决；指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

2.赛中要对学生解疑释惑；缓释选手参赛过程中的巨大心理压力；起到良好的承上启下作用，即将大赛组委会的通知与要求传达与选手，向监督组和仲裁组反映参赛过程中出现的遐思。

3.赛后要认真总结大赛的经验，找准所指导队伍的特长与不足；组织自己所在的教学团队对照赛题检查和审视所在校办学特长与不足，真正起到以赛促教、以赛促学、以赛促改的引领示范作用。

（三）参赛选手须知

1.参赛选手在报名获得确认后，原则上不再更换。如在筹备过程中，选手因故不能参赛，须由所在省教育主管部门在开赛 10 个工作日之前出具书面说明并按相关参赛选手资格要求补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，允许队员缺席。不允许更换新的指导教师，允许指导教师缺席。

2.参赛选手要严格遵守赛场规章、操作规程，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

3.参赛选手凭参赛证进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩戴参赛凭证以备检查。

4.参赛选手进入赛场，不允许携带任何书籍和其他纸质资料（相关技术资料的电子文档由工作人员提供），不允许携带通讯工具和存储设备（如 U 盘）。竞赛统一提供计算机以及应用软件。

5.各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉环境。竞赛日入场后，赛场工作人员与参赛选手共同确认操作条件及设备状况。

6.在收到开赛指令前选手不得启动操作设备。在指定赛位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

7.竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故导致不能进行比赛的参赛队，现场裁判员有权终止该队比赛。

8.选手在比赛期间不能离场，食品、饮水等由赛场统一提供。选手休息、饮食或入厕时间均计算在比赛时间内。

9.凡在竞赛期间提前离开赛场的选手，当天不得返回赛场。

10.为培养技术技能人才的工作风格，在参赛期间，选手应当注意保持工作环境及设备摆放符合企业生产“6S”(即整理、整顿、清扫、清洁、素养、安全)的标准，若违之，裁判员有权酌情扣分。

11.在竞赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判员确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

12.参赛选手欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，由裁判员记录竞赛终止时间。竞赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

13.各竞赛队按照大赛要求和赛题要求提交竞赛结果，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的记号。

14.竞赛操作结束后，参赛队要确认成功提交竞赛要求

的文件，裁判员在比赛结果的规定位置做标记，并与参赛队一起签字确认。

（四）工作人员须知

1.赛项全体工作人员必须服从统一指挥，要以高度负责的态度做好比赛服务工作。

2.全体工作人员要按照工作分区准时到岗，尽职尽责，做好职责工作及临时性工作，保证比赛顺利进行。

3.全体工作人员必须佩戴标志，认真检查证件，相关人员经核对无误后方可进入指定地点。

4.如遇突发事件要及时报告裁判长，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保大赛圆满成功。

5.各工作组负责人，要坚守岗位，组织落实本组成员高效率完成各自工作任务，做好监督协调工作。

6.全体工作人员不得在比赛场内接打电话，以保证赛场肃静无扰。

十五、申诉与仲裁

(一) 申诉

1.各参赛队对不符合竞赛规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等持有异议时，由各参赛队领队向赛项监督仲裁工作组提出书面申诉。

2.监督仲裁人员的姓名、联系方式、工作地点应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

3.赛项监督仲裁组只接受各省、自治区、直辖市、计划单列市、新疆生产建设兵团领队签字，递交的仅限于本队的书面申诉报告。

4.对场地、设备等的申诉需在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内书面实名申诉。对成绩的申诉是在成绩公示2小时内书面实名申诉(公示有效时间范围07:00-24:00)。超过时效不予受理。申诉报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。

5.申诉启动时，由各省（市）领队向赛项仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

6.申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程

序,提出无理申诉或采取过激行为扰乱赛场秩序的应给予取消参赛成绩等处罚。

7.申诉方可随时提出放弃申诉。

(二) 仲裁

1.赛项仲裁工作组在接到申诉报告后的 2 小时内组织复议,并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议,可由各省、自治区、直辖市、计划单列市、新疆生产建设兵团领队或各省(市)领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

2.仲裁结果由申诉人签收,不能代收,如在约定时间和地点申诉人离开,视为自行放弃申诉。

十六、竞赛观摩

（一）视频观摩

赛场外设置开放式观摩区，向媒体、企业代表、院校师生等社会公众开放，通过室外大屏幕对赛场进行直播。赛后所有作品进行展示交流，并设置获奖优秀作品展示区，组织参赛队观摩学习。

（二）组织安排

每天在竞赛开始1个小时之后，由承办校组织并派人带领媒体、专家、企业代表、院校师生等进入赛场外设置的开放式观摩区，观摩者必须按照指定路线前往观摩区。

（三）纪律要求

为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下纪律要求：

- 1.除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。
- 2.不得违反全国职业院校技能大赛章程规定的各项纪律。
- 3.观摩人员需佩戴观摩证件，听从观摩区的工作人员指挥。
- 4.文明观摩，保持观摩区清洁、肃静，杜绝各种违反观摩秩序的不文明行为。

十七、竞赛直播

（一）直播方式

赛场内部署无盲点录像设备,能实时录制并播送赛场情况。赛场外有大屏幕或投影,同步显示赛场内竞赛实况。

（二）直播安排

对赛项赛场准备、开赛式和闭幕式、比赛期间进行录像。从选手进入赛场开始,全程进行赛场实时录像直播。从比赛开始时到比赛结束,全程进行竞赛系统的进度监控直播。

（三）直播内容

1.赛项执行委员会安排专人对大赛开、闭幕式、大赛过程及成绩存档进行全程直播和录像。

2.记录参赛选手、指导教师采访实录,裁判专家点评和企业人士采访视频资料,突出赛项的技能重点与优势特色。为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。以上内容通过赛项网站进行公开,提交技能大赛官网。

十八、赛项成果

依照《全国职业院校技能大赛资源转化工作办法》的有关要求，赛项资源转化工作由赛项执委会负责，赛项申报单位根据《全国职业院校技能大赛资源转化工作办法》和本赛项技能考核特点开展并推进资源转化工作，于赛后 30 日内向大赛执委会办公室提交资源转化实施方案。承办校是资源转化的第一责任单位，完成资源转化工作。

（一）成果内容

资源转化成果包括基本资源和拓展资源，充分体现本赛项技能考核特点：

1.基本资源

风采展示：制作赛项宣传片、获奖代表队（选手）风采展示片；技能概要：制作赛项技能介绍、技能操作要点、评价指标等材料，按竞赛任务模块制作相关文本文档、操作演示视频。

教学资源：开发和制作教学资源库，开发专业教材、教学课件 PPT、技能实训指导书、实训操作视频等信息化专业教学资源。为引领舞台设计专业教学提供典型教具。

2.拓展资源

制作具有特色的辅助资源，包含专家点评视频、优秀选手访谈视频、试题库等拓展性资源，为后续赛事提供可查询的参考资料。学习实训平台：课程资源放在学习实训平台之上，面向高等职业院校开放注册。制作完成的赛项资源经审

核后上传至大赛指定的网络信息管理平台：
www.chinaskills-jsw.org。

赛项成果清单

序号	资源名称	资源形式	数量	要求	完成时间
1	赛课融通教材	图文、视频	1	电子版	赛后6个月内
2	竞赛训练指导书	图文	1	电子版	赛后6个月内
3	大赛作品集	图文	1	电子版	赛后6个月内
4	课程教学改革案例	图文	3	电子版	赛后6个月内
5	创意素材库	图文	1	电子版	赛后6个月内
6	设计案例库	图文、视频等	1	电子版	赛后6个月内
7	专家点评视频	视频	1	10分钟以上	赛后30日内
8	赛项宣传片	视频	1	10分钟以上	赛后30日内
9	赛项风采展示	视频	1	10分钟以上	赛后30日内
10	优秀参赛选手	视频	1	10分钟以上	赛后30日内
11	指导教师访谈	视频	1	10分钟以上	赛后30日内

(二) 预期成果

1.风采展示：赛项宣传片、选手采访、指导老师和专家采访等宣传视频。

2.技能概要：赛项技术介绍 PPT、技能要点 PPT、评价指标 PPT、赛项赛题库、赛项平台实操录屏和讲解视频、赛项正式赛题和判分标准。

3.教学资源：配合舞台艺术设计与制作专业国家资源库建设项目，完成系列相关教材和资源的开发。

4.扩展资源：包括赛项专家和指导老师点评视频、优秀选手访谈视频、案例库、素材资源库、试题库等拓展性资源。